

CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER
MESTRADO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS

FABIANO PAES DE OLIVEIRA

**PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: DIES – DESENVOLVIMENTO INOVADOR NA
EDUCAÇÃO SUPERIOR: CENÁRIO MAKER NO CONTEXTO PÓS-MARÇO DE
2020**

CURITIBA

2021

FABIANO PAES DE OLIVEIRA

PRODUTO DE APLICABILIDADE PEDAGÓGICA

CURITIBA

2021

PRODUTO DE APLICABILIDADE PEDAGÓGICA

A partir dos resultados das análises do item 5 deste trabalho, verifica-se os possíveis pontos de intersecção, em âmbitos nacionais e internacionais, referente as boas práticas descritas nos estudos analisados.

A ascensão do movimento *maker*, globalmente, constitui um dos fenômenos mais recentes de difusão social e apropriação social de tecnologias: o fazer.

A partir da pesquisa realizada, percebeu-se o avanço do estreitamento das áreas da eletrônica e educação, em combinação com a alma DIY (Do It Yourself).

Dá-se, portanto, evidência para a expressão **DIY**.

A partir deste ponto, é importante relatar a intensa frequência acerca das descrições sobre a popularização de diferentes espaços e laboratórios, podendo consolidar, assim, uma presença, crescente, na sociedade de mapear as tendências da investigação sobre os processos de aprendizagem dos alunos para o ensino superior.

Para tanto, a análise qualitativa desses referenciais permitiu compreender a relação entre as situações sociais e as pedagógicas nos contextos em que ocorre ao longo do tempo. Logo, partindo deste pressuposto, vê-se que as universidades são uma parte importante do processo de mudança que ocorre na sociedade. No entanto, isso costuma ser ofuscado pelo fato de as instituições priorizarem os modelos tecnicistas nestas relações.

Nesse contexto, na perspectiva os diferentes modelos educacionais propostos na educação superior são revisitados, abrangendo o cenário para uma contribuição pedagógica integral para o desenvolvimento sustentável da significância do que é proposto, ou deveria ser. Afinal, percebeu-se que as tecnologias podem e devem ser incorporadas nos processos de aprendizagem, mas que sejam para a (re)descoberta de soluções didáticas, significativas para o mundo do trabalho e humanistas.

Neste cenário, os resultados obtidos fizeram emergir uma necessária efetivação de experiência de ensino e inovação, a partir da pedagogia de projetos.

Pode-se verificar que os artigos analisados têm relação com o desenvolvimento de projetos dentro do campus das instituições, com apoio de atividade *maker* e com a dinâmica de cooperação que a cultura produz.

Por meio dos dados coletados, viu-se também a relação com o movimento de elaboração coletiva do conhecimento de forma significativa, sugerindo que o professor seja um coletador de segmentos que se destacam em tecnologia, pedagogia e conteúdo para o contexto profissional futuro, fazendo-nos lembrar da base *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*¹, dos autores Mishra e Koehler (2006).

E nesta junção, percebeu-se que, uma vez que sua adoção se encontra integrada dentro da comunidade universitária, faz-se necessário inovar a correspondência do seu uso real com três aspectos: (a) projetos em movimento; (b) pesquisa em ação e (c) avaliação significativa, fazendo surgir um novo desenho estrutural de eixos de organização tecnológica e pedagógica na Educação Superior, aqui denominado: **DIES** – Desenvolvimento Inovador na Educação Superior, sendo uma mistura do termo “DIY)” e o presente nível de ensino, apresentado como produto desta dissertação de mestrado e detalhada a seguir:

¹ sendo possível identificar mais três formas de conhecimento, originadas pela combinação delas: - Conhecimento Pedagógico do Conteúdo (Pedagogical Content Knowledge – PCK): compreende a aplicação do conhecimento pedagógico ao ensino de um conteúdo específico. Nesta confluência, o professor deve ser capaz de compreender o conteúdo de tal forma que possa encontrar várias maneiras de ensiná-lo, adaptando suas estratégias de ensino levando em consideração a forma como seus alunos aprendem e o conhecimento prévio que possuem. - Conhecimento Tecnológico do Conteúdo (Technological Content Knowledge – TCK): o professor deve saber reconhecer o quanto a tecnologia e o conteúdo influenciam um ao outro identificando aspectos positivos ou negativos, compreendendo quais tecnologias específicas são mais adequadas ao conteúdo que se quer ensinar. - Conhecimento Tecnológico Pedagógico (Technological Pedagogical Knowledge – TPK): compreende as estratégias pedagógicas disciplinares empregadas com o uso de tecnologias específicas capazes de transformar a forma de ensinar e aprender. Para tanto, o professor deve dominar as estratégias pedagógicas disciplinares para correlacioná-las com as tecnologias.

Figura 1-DIES – Desenvolvimento Inovador na Educação Superior



Fonte: Oliveira e Wunsch (2021)

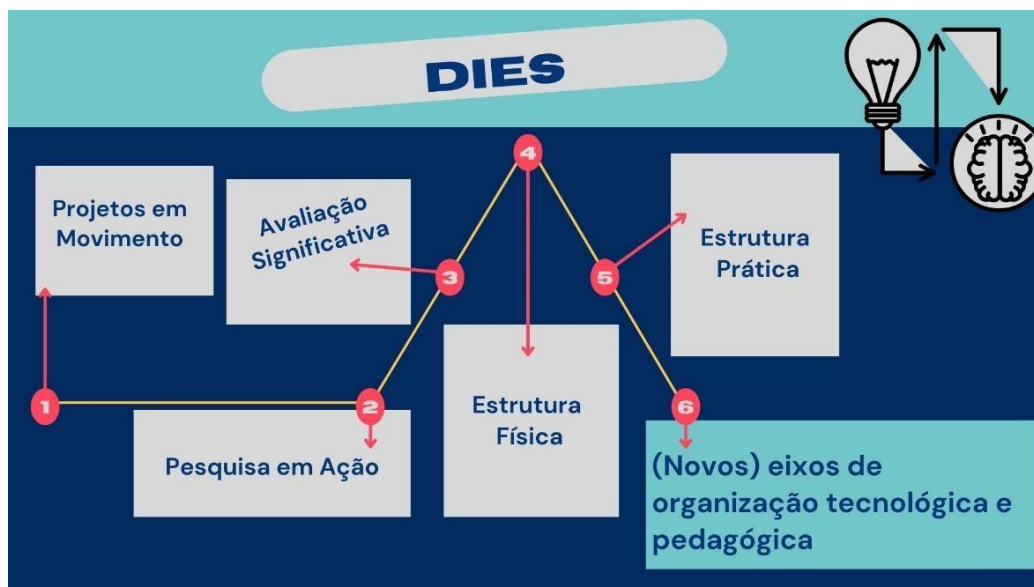
Primeiramente, ao falar do DIES, falamos sobre as especificidades já referenciadas na educação do século XXI, mas que se tornaram vitais pós-março de 2020, os 4 C: Criticidade, Criatividade, Colaboração e Comunicação, sendo:

- Pensamento crítico: promove a argumentação, ou seja, o que se observa a partir da realidade que nos rodeia permite tirar conclusões válidas para o nosso trabalho diário, e se constitui em uma ótima ferramenta para a resolução de problemas;
- Criatividade: fundamental em dois aspectos: na resolução dos diferentes problemas que surgem no processo de ensino-aprendizagem; e na aquisição do conceito de “inovação”, que será fundamental para o desenvolvimento profissional dos alunos;
- Colaboração: promove o trabalho colaborativo entre os diferentes atores de nossa comunidade educacional: entre os próprios professores, na relação professor-aluno e entre os próprios alunos. De acordo com evidências internacionais, isso permite que eles alcancem ótimos resultados no trabalho que realizam no dia a dia, pois permite extrair os melhores talentos de cada professor e aluno;
- Comunicação: o uso correto da linguagem é a forma mais eficaz de atingir os diferentes atores da comunidade educacional, por meio da transmissão de conhecimentos de forma dinâmica e moderna.

Essas tornam possível criar um todo maior do que a soma de suas partes, afinal o pensamento crítico lida com a resolução de problemas com uma perspectiva criativa. A criatividade impulsiona a geração de ideias, conectando os pontos e explorando caminhos inesperados. A colaboração capacita ideias e leva as pessoas a trabalharem juntas para atingir um objetivo comum. A comunicação permite que você aprenda a melhor transmitir ideias. A combinação dessas quatro habilidades capacita as pessoas e constrói novas bases para o desenvolvimento de ideias.

Essa forma de trabalhar reforça a responsabilidade individual, gerando comprometimento de alunos com o conteúdo do curso, sua compreensão e realização de atividades interativas. E, é neste sentido, que o **DIES** propõe um modelo de prática (re)visitada, incluindo projetos em movimento, pesquisa em ação e avaliação significativa, para um FAZER em duas estruturas chave: física e prática para formular eixos que sejam coerentes com as realidades das instituições, das suas comunidades, de seus alunos – futuros profissionais que atuarão nestas comunidades, sendo este o pensamento *maker* na Educação superior, especificamente no cenário pós-março de 2020, conforme demonstrado na figura 2.

Figura 2: Estrutura DIES na prática



Fonte: Oliveira e Wunsch (2021)

Para a compreensão do todo, vê-se a necessidade da explicação de cada um dos primeiros cinco pontos que o desenha.

O primeiro diz respeito a projetos em movimento. E quando se fala de práticas pedagógicas de ensino, o que vem à mente são as práticas tecnicistas, estas que já estavam não coerentes com a realidade da Educação Superior antes de 2020, tornaram-se bastante complicadas no cenário de isolamento que se apontou, perdendo espaço, ao passo que a necessidade, na formação na atualidade vai muito além do acúmulo de informação, envolvendo aspectos dos 4C e, ainda, de saúde pública.

Ao ter isso como motivação, modelos de abordagem em que o aluno é o protagonista, a *Project Based Learning* (PBL), aprendizagem por projetos, entra como fonte metodológica que permite ao aluno resolver problemas e adquirir as competências de diferentes áreas a estudar, por meio de práticas para a consolidação do processo cognitivo.

Por sua vez, a intervenção docente fomenta estratégias para desenvolver habilidades que intermediam o desenvolvimento da atividade cognitivo na resolução de um problema que venha a ser real. Logo, o aluno aprende dentro e fora das aulas, ao longo da vida, devendo assumir “o controle de sua própria aprendizagem, lendo, escrevendo, perguntando, discutindo, analisando, resolvendo, elaborando” (SEVERO, 2020, p. 5).

No DIES, a PBL preenche os requisitos de metodologias ativas pois envolve, ativamente, criando uma solução concreta. E, ao longo desse processo, a comunidade educativa pode e deve interagir sobre o que, como e por que está aprendendo, indicando que a apresentação de seus projetos seja para um público maior que a turma escolar.

E, sob esta perspectiva, a proposta de ensino tem como eixo principal promover o desenvolvimento de aprendizagem por meio de projetos que respondem a um problema real e que sua resposta seja significativa, incentivando a conexão entre o conhecimento e contextos de aplicação, bem como a promoção reflexão sobre sua elaboração da solução, colocando ênfase no uso criativo de novas tecnologias.

É importante destacar que o DIES pretende requerer a seleção de estratégias eficazes para ajudar os alunos a desenvolverem produtos de aplicabilidades sociais, integrando programação focada na realização desta proposta.

Para esta base, um dos modelos tomado como norte é a comunidade educativa com referência nacional e internacional *CodeWeek*, projeto promovido pela União Europeia que, anualmente, é composto por milhares de eventos dedicados à linguagem computacional, ao código, em 46 países, dentro e fora da comunidade, com sessões de desenvolvimento de código realizadas em escolas, em bibliotecas, em universidades e em empresas tecnológicas, presencial e remotamente.

No site oficial², diz que a *Code Week* de 2015 registrou mais de 500 mil participantes nos cerca de 7.600 eventos que aconteceram em 46 países. Esta “semana do código” tem como fim promover a aprendizagem de técnicas de programação e fortalecer as capacidades digitais dos participantes, preparando-os para um mundo cada vez mais tecnológico em que essas valências são cada vez mais valorizadas e procuradas³.

Coloca-se como norte para DIES, pois a iniciativa celebra a criatividade, a solução de problemas e a colaboração por meio de programação e outras atividades de tecnologia para pessoas de todas as idades. Contudo, com um foco especial na participação educacional, professores de todos os níveis e disciplinas são convidados a aderir ao movimento, organizando atividades com seus alunos no âmbito da Semana do Código da UE.

Neste sentido, os professores são encorajados a dar a seus alunos uma primeira visão do mundo da codificação e inspirá-los a um envolvimento maior, incorporando atividades práticas e aulas em suas salas de aula, seja *on-line* ou *off-line*, destacando que o mais importante não é o produto ou resultado, mas o processo de aprendizagem e aprofundamento realizado pelos alunos.

O segundo ponto do DIES é a pesquisa em ação na Educação Superior. Como já foi colocado anteriormente, para inovar é preciso partir do questionamento das finalidades e questionamento da experiência educacional.

Com toda com toda pesquisa realizada, pode-se afirmar que, quando se fala de inovação na pesquisa, a proposta mais representativa é a criação de projetos

² **CodeWeek**. Disponível em: <https://codeweek.eu/>

³ O representante do *CodeWeek* 2020 no Brasil, Prof Carlos Sanches, posta através de seu perfil no Facebok - ABT Associação Brasileira de Tecnologia Educacional, ele é responsável pela orientação, análise, ajuda e tudo mais que esteja relacionado a essas atividades.

educativos. Segundo Carbonell (2002) isso é estimulante, o importante é sempre deixar rastros formando uma identidade.

Pode-se observar durante a pesquisa que as universidades brasileiras se desenvolveram dentro de um modelo muito homogêneo. No entanto, o desafio atual é se diferenciar tanto na pesquisa quanto na própria oferta de formação. Pesquisar não pode ser uma prática isolada, a inovação responde a uma necessidade de diferenciação estratégica. Portanto, para uma organização ser inovadora, deve sistematizar e executar de forma consciente e controlada o seu desenvolvimento estratégico.

Os termos confiança, colaboração, sustentabilidade, qualidade e impacto social são parte inseparável da pesquisa, passando a significar um processo planejado para introduzir uma mudança orientada para otimização de práticas contextualizadas e que não fiquem armazenadas apenas em trabalhos escritos, mas sim aplicáveis, sociais e que gerem transformação. E, neste sentido,

a organização para a mudança, requer muita descentralização. Isto porque a organização deve ser estruturada para tomar decisões rapidamente. E essas decisões devem ser baseadas na proximidade – com o desempenho, com o mercado, com a tecnologia, e com todas as muitas mudanças ocorrentes na sociedade no meio ambiente, na demografia e no conhecimento que propiciarão as oportunidades para a inovação (DRUCKER, 2000, p.7).

Atualmente, o uso das mídias e dos recursos tecnológicos configuram-se em importantes canais de integração acadêmico-social. Entretanto, têm disponibilizado no cotidiano nos mais diversos modos de aprender e descobrir, e isso refletem nos aspectos educacionais.

Por esses motivos, é urgente pensar em mudanças metodológicas e papel da pesquisa, refutando e corroborando teorias, aplicando métodos colaborativos virtuais nestes tempos, nos quais gerem análise, reflexão, testagem, avaliação e aplicação, com as quais também aprendem durante o interação com todos sintetizando, articulando, avaliando e publicando resultados da atividade acadêmica e investigativa, ligada à aprendizagem, enriquecendo permanentemente o debate, gerando e disponibilizando materiais por meio das redes, afinal

neste contexto de mudança, precisa saber orientar os educandos sobre onde colher informações, como tratá-la e como utilizá-la,

encaminhando a aprendizagem dos alunos, ora estimulando o trabalho individual, ora apoiando o trabalho de grupos por áreas de interesse (MERCADO, 2000).

Pesquisar é uma tarefa complexa, a reflexão sobre pode ser facilitada pela identificação de características de pessoas inovadoras, exigindo percepção das novas necessidades sociais perante a área do estudo (UNESCO, 2005).

O terceiro ponto do DIES é a avaliação significativa, assunto que se refere a uma prática social ancorada em um contexto, que impacta os diferentes protagonistas envolvidos: alunos, professores, instituições de ensino, comunidade, na medida em que visa contribuir para melhorar aumentar a probabilidade de todos estejam envolvidos com o processo.

Por sua vez, os docentes da educação superior devem desenvolver uma visão ampla do campo da avaliação, abordando diferentes aspectos como as emoções; a forma como desafia os conteúdos os valores, crenças e suas práticas; os critérios de inclusão, enfatizando “o fator isolado mais importante e influenciando a aprendizagem do que o aprendiz já sabe” (MOREIRA, 2009, p. 65), ou seja, são os conhecimentos prévios do aluno.

Aqui são lembrados os cinco princípios conexos de uma ação avaliativa de Hoffmann (1993) que descrevem que avaliar é:

- Proporcionar momentos para que os estudantes possam expressar suas ideias, desta forma todos os professores poderão estabelecer entendimentos e troca de experiências com os alunos, respeitando assim o saber elaborado do aluno, podendo desta forma induzir ao desafio partindo de questões com diferentes soluções sobre o conteúdo abordado, assim se o professor souber valorizar estes momentos estará naturalmente contribuindo para a participação do aluno no processo avaliativo;
- Propiciar momentos de debates, palestras e diálogos entre os alunos a partir de situações problemas, pois os alunos em debate com seus colegas buscam argumentos convincentes, estabelece relações entre suas ideias e dos colegas, às vezes consegue compreender mais rápido o que não tinha entendido em forma de exposição por parte do professor. Neste sentido cabe ao professor organizar e propiciar momentos que possam envolver jogos, exercícios ou debates a partir de questões norteadoras com o tema a ser trabalhado para que os estudantes possam refletir sobre os argumentos iniciais, enriquecendo suas

ideias e organizando contra-argumentos, assim os alunos tem a oportunidade de fazer descobertas próprias, formular conceitos, caminhando assim para a construção da aprendizagem significativa;

- Disponibilizar diferentes atividades individuais, aos estudantes, levando em consideração a evolução do aluno com ele mesmo, buscando entender as respostas expostas pelos estudantes, isto quer dizer que não basta dar atividades, fazer correção e marcar o erro, é necessário entender o processo de aprendizagem do estudante e tentar entender que este ainda está em desenvolvimento no processo ensino-aprendizagem, sendo indispensável neste momento a intervenção do professor para a realização de novas intervenções envolvendo o tema ou o erro apresentado, tudo isso exige muito planejamento e saber investigar as tarefas apresentadas pelos estudantes;

- Avaliar necessita ir além do certo/errado e da concessão de notas, ela exige fazer comentários sobre as atividades, neste sentido favorece a identificação das reais dificuldades encontradas pelos estudantes, oportunizando assim a encontrar as melhores metodologias de ensino, isto significa que é imprescindível e necessário superar as formas avaliativas tradicionais onde se dava atribuições de notas por tarefas rotineiras e avaliações induzidas à memorização, sendo indispensável ressignificar com as atividades e tarefas que estão sendo postas aos alunos, pois ao invés de somente o certo/errado deve-se comentar, questionar e oportunizar ao estudante ir à busca do aprendizado, bem como nas avaliações, oportunizar ao estudante a repensar sobre seus erros, bem como seu processo de aprendizagem.

Pós-março de 2020, quando se fala de avaliação destinada a educação superior, o movimento principal deve ser do “re” - remodelar, recriar, registrar, ressignificar, demandando o que se aprende e o que não se aprende, revendo e reanalisando suas práticas.

Consequentemente, a avaliação significativa passa a ser entendida como processo dinâmico das relações entre as práticas pedagógicas, que requer do professor a observação do que ainda se faz necessário para seja trabalhado e que este seja retomado com metodologias e práticas diferenciadas.

Portanto, para aplicar processos é necessário ter clareza sobre os objetivos a serem estipulados em três etapas: informação – na qual vai observar os processos de ensino e as dificuldades; – *feedback* – na qual vai identificar os

possíveis fatores das dificuldades; - regulação do processo de aprendizagem – no qual vai adaptar os processos para promover a aprendizagem (BARREIRA, BOAVIDA e ARAÚJO, 2006).

O quarto ponto do DIES vem ao encontro do modelo teórico do *MakersLab*, a estrutura física, como suporte para o desenvolvimento da criatividade, na educação; para a qual foi elaborada uma pesquisa documental, exploratória e descritiva sob a modalidade de elaboração de modelos teóricos, cuja temática se enquadra na linha de investigação Educação, sendo a linha potencial das tecnologias na Educação.

Para falar sobre o porquê o DIES considera o local como fonte fundamental a ser considerada, é preciso dizer que durante a pesquisa pôde ser corroborado que a cultura *Maker* é uma tendência metodológica inovadora na esfera da ES, sendo

uma extensão tecnológica que estimula as pessoas comuns a construir, modificarem, consertarem e fabricarem os próprios objetos, com as próprias mãos. Isso gera uma mudança na forma de pensar, entre outras, incentivam uma abordagem criativa, interativa e proativa de aprendizagem em jovens e crianças, gerando um modelo mental de resolução de problemas do cotidiano (SILVEIRA, 2016).

Ao considerar a Cultura *Maker* um convite ao protagonismo de novas ideias e criações, permitindo o desenvolvimento de competências como criatividade, autonomia e empatia, é compatível pensar que estas estruturas, com características contemporâneas, podem e devem ser pensadas ao planejar atividades significantes neste nível de ensino. Para isto, lembra-se o manifesto *Maker* (HATCH, 2016), destacando, dentre tantas ações, duas: a de – equipar – afinal cada projeto exige ferramentas adequadas, que sejam baratas, acessíveis e fáceis de usar. Investir e desenvolver um acesso local vai te permitir fazer tudo o que planeja e a de – apoiar- todo projeto precisa de apoio emocional, intelectual, financeiro, político e institucional.

A partir do equipamento, é possível conquistar as demais premissas do manifesto *maker* tais como fazer e criar algo que nos expresse. E isso é um motivo para sentir-se capaz de compartilhar toda criação ou aprendizado, presentear: a criação conta um pouco sobre quem a fez; aprender: vai garantir uma existência produtiva. Então querer aprender proporciona descobertas e continuidade; divertir e proporcionar novas descobertas e orgulho quanto ao que

se faz; participar e interagir; mudar enquanto processo natural na criação de um projeto; errar e acertar.

Pensar na estrutura *maker*, incluindo amplo conjunto de ferramentas, baseadas em hardware e software e que facilitam a criação, é pensar no que é necessário para a criação de novas soluções, permitindo que cada um consiga explorar sua curiosidade, criatividade e confiança.

Ora, portanto, pensar neste *makerspaço* para a Educação Superior é central para o processo DIES. Pois os dados coletados nesta pesquisa evidenciaram que os espaços apresentam um conjunto de características onde também pode-se criar protótipos, com os quais conhecimentos e habilidades são compartilhados como elementos do desenvolvimento social.

Pensar em um espaço adequado e inovador faz parte do benefício de realizar colaboração, apresentando à comunidade recursos coerentes para além da base no conjunto de conhecimento teórico, cuja rede de associações é ampliada continuamente, para compartilhar interesses comuns, assumindo benefícios produtivos, econômicos e sociais, por meio da intencionalidade de se resolver problemas e pensamento crítico, compreendendo conceitos necessários à futura profissionalização, superando barreiras que impedem o desenvolvimento acadêmico (MARTÍNEZ, 2016), sendo evidente que a criação destes espaços pode contribuir para a formação de profissionais independentes, promovendo responsabilidade e apoio para as diferentes áreas.

É preciso, neste ponto, destacar os modelos de arcações a serem considerados pelo DIES são: presencial, híbrido e educação a distância. Graças a estes modelos é possível ter acesso aos conteúdos de maneira rápida, em ambientes de coletas de dados interativos, sendo imperativo que pratiquem a criatividade e a inovação, que possam desenvolver o pensamento crítico e a resolução de problemas com habilidade, que ouçam, que se comuniquem bem e que colaborem, que respeitem os outros e sejam comprometidos.

O quinto ponto é sobre a estrutura prática. O estudo mostra que a expansão deste nível de ensino, em âmbito global, dá destaque para a questão da pedagogia no processo. Entre essas publicações analisadas, os autores nacionais citam referências comuns, que já destacaram no final do século passado que era preciso rever a inovação da prática na universidade

(ANASTASIOU, 1998; MASETTO, 1998; CUNHA, 1998), fazendo contribuições significativas para a forma de gerir os modelos pedagógicos.

Devido a esta necessidade identificada, vê-se que pós-março de 2020 é, mais que nunca, revistar algumas bases destes autores, destacando a coexistência de instituições, o significado e a preocupação crescente com a internacionalização da educação superior. Fatos estes que podem ser apontados a uma relação direta com as estruturas pedagógicas.

Estes pontos servirão como base para estruturar um modelo de plataforma para uma comunidade de aprendizagem para pensar (novos) eixos de organização tecnológica e pedagógica, ao ter em conta prática no Contexto da Educação Superior.

De maneira dinâmica, com a ajuda docentes e discentes criadores, vê-se que em comum os estudos baseiam-se na teoria do construcionismo de Papert nos 4Ps de Resnick (2018): Projetos; Parcerias; Paixão e Pensar (brincando), operando programas de curto e longo prazo de natureza educacional que combinam serviço, experiência acadêmica e prática para aprofundar o conhecimento dos participantes, baseados em temas em cooperação de forma global e local.

29409171938982742

Pedido de Registro de Marca de Produto e/ou Serviço (Mista)

Número do Processo: 923936831

Dados Gerais

Nome: FABIANO PAES DE OLIVEIRA
CPF/CNPJ/Número INPI: 28803070826
Endereço: AVENIDA CONSELHEIRO NEBIAS 288
Cidade: Santos
Estado: SP
CEP: 11015002
País: Brasil
Natureza Jurídica: Pessoa Física
e-mail: oliverpaes46@gmail.com

Dados do(s) requerente(s)

Nome: FABIANO PAES DE OLIVEIRA
CPF/CNPJ/Número INPI: 28803070826
Endereço: AVENIDA CONSELHEIRO NEBIAS 288
Cidade: Santos
Estado: SP
CEP: 11015002
País: Brasil
Natureza Jurídica: Pessoa Física
e-mail: oliverpaes46@gmail.com

Dados da Marca

Apresentação: Mista
Natureza: Produto e/ou serviço
Elemento Nominativo: DIES – DESENVOLVIMENTO INOVADOR NA EDUCAÇÃO
SUPERIOR
Marca possui elementos em
idioma estrangeiro? Não



A eventual deformação desta imagem, com relação à constante do arquivo originalmente anexado, terá sido resultado da necessária adequação aos padrões requisitados para a publicação da marca na RPI. Assim, a imagem ao lado corresponde ao sinal que efetivamente será objeto de exame e publicação, ressalvada a hipótese de substituição da referida imagem decorrente de exigência formal.

Especificação de Produtos ou Serviços, segundo a Classificação de NICE e listas auxiliares

Classe escolhida: NCL(11) 41

Descrição da Especificação:

- Assessoria, consultoria e informação em educação [instrução]
- Provisão de informações sobre educação [instrução]
- Serviços de educação
- Universidade [serviço de educação]

Declaração de Atividade

- Em cumprimento ao disposto no art. 128 da Lei 9279/96, o(s) requerente(s) do presente pedido declara(m), sob as penas da Lei, que exerce(m) efetiva e licitamente atividade compatível com os produtos ou serviços reivindicados, de modo direto ou através de empresas controladas direta ou indiretamente.

Classificação dos Elementos Figurativos da Marca - CFE(4), segundo a Classificação de Viena

Categoria	Divisão	Seção	Descrição
26	1	7	Círculos contendo uma ou mais elipses
26	1	3	Um círculo ou elipse
27	5	1	Letras apresentando um grafismo especial
26	2	8	Semi-elipses com letras

Anexos

Descrição	Nome do Arquivo
Comprovante taxa	Comprovante Pagamento 29409171938982742.pdf

Declaro, sob as penas da lei, que todas as informações prestadas neste formulário são verdadeiras.

Obrigado por acessar o e-Marcas.

A partir de agora, o número 923936831 identificará o seu pedido junto ao INPI. Contudo, a aceitação do pedido está condicionada à confirmação do pagamento da respectiva GRU (Guia de Recolhimento da União), que deverá ter sido efetuado previamente ao envio deste formulário eletrônico, bem como ao cumprimento satisfatório de eventual exigência formal, (prevista no art. 157 da Lei 9.279/96), em até cinco dias contados do primeiro dia útil após a publicação da referida exigência na RPI (disponível em formato .pdf no portal www.inpi.gov.br), sob pena do presente pedido vir a ser considerado inexistente.



Este pedido foi enviado pelo sistema e-Marcas (Verso 4) em 13/08/2021 às 03:46